tos. Patadas consecutivas sin que la bolsa toque el suelo dan más puntos también. Consigue una bonificación por coger la bolsa que llega desde fuera de la pantalla. Ejemplos de posibilidades:

Cualquier patada: 10 puntos.
Medio «axle»: 250 puntos. Dos patadas con medio giro entre ellas.
«Axle» completo: 500 puntos. Dos patadas con un giro completo entre ellas.
«Horseshoe»: 500 puntos. Patada derecha trasera, seguida de una patada izquierda trasera.
«Jester»: 2.000 puntos. Patada izquierda o derecha en salto.
Doble arco: 2.500 puntos. Tres patadas: exterior izquierda, derecha exterior, izquierda exterior.
«Dada»: 5.000 puntos. Exterior izquierda, cabezazo, exterior derecha.
Desde fuera: 1.500 puntos.

Estrategia: A mayor número de virguerías y patadas hechas dentro del límite de tiempo, mayor será la puntuación. Consigues una bonificación por variedad, por lo que conviene intentar de todo.

SURFING

El surfing de competición consiste en quedarse lo más cerca posible del borde la ola, maniobrando la tabla a alta velocidad. Puedes ir hacia un lado y otro, entrar y salir del «tubo», usando la ola al máximo antes de que rompa.

— Pulsa el botón de disparo para coger una ola y comenzar la prueba.
— Mantén el Joystick a izquierdas para evitar caerte al mismo comienzo de la prueba.
— Para mover la tabla hacia la izquierda, mueve el Joystick a la izquierda, y viceversa.
— Mantén pulsado el botón de disparo para hacer giros más fuertes. Ten en cuenta sin embargo, que esto te frena.
— Si te acercas demasiado a la parte inferior de la ola, o te caerás, o se terminará el viaje.
— Para terminar «limpiamente», pasa por encima de la ola.
— Si pasas por encima de la ola, y giras la tabla en el aire, podrás volver a coger la ola (salvo que te caerás si coges la ola mal).
— Tienes 1 minuto y 50 segundos para la prueba, o hasta cuatro caídas. A mayor duración de viaje, más puntos conseguirás.

Puntuación: La puntuación depende de la duración de tu viaje, el número de giros que hagas, y la velocidad a la que giras. También consigues mayor

puntuación de los jueces si viajas en el «tubo» (debajo de la curva de la ola), y por ir muy cerca de la cresta. Si pasas de la cresta de la ola, giras en el aire, y vuelves a coger la ola, obtendrás más puntos.

Estrategia: Tu puntuación final depende de lo bien que utilices la ola. Si vas en línea recta, muy por delante de la cresta, no puntúas casi nada. Arriésgate: con ello vas aumentando la puntuación. Haz giros de 180 grados, incluso de 360 grados. Muévete de un lado para otro. El no va más es girar a alta velocidad cerca de la cresta de la ola.

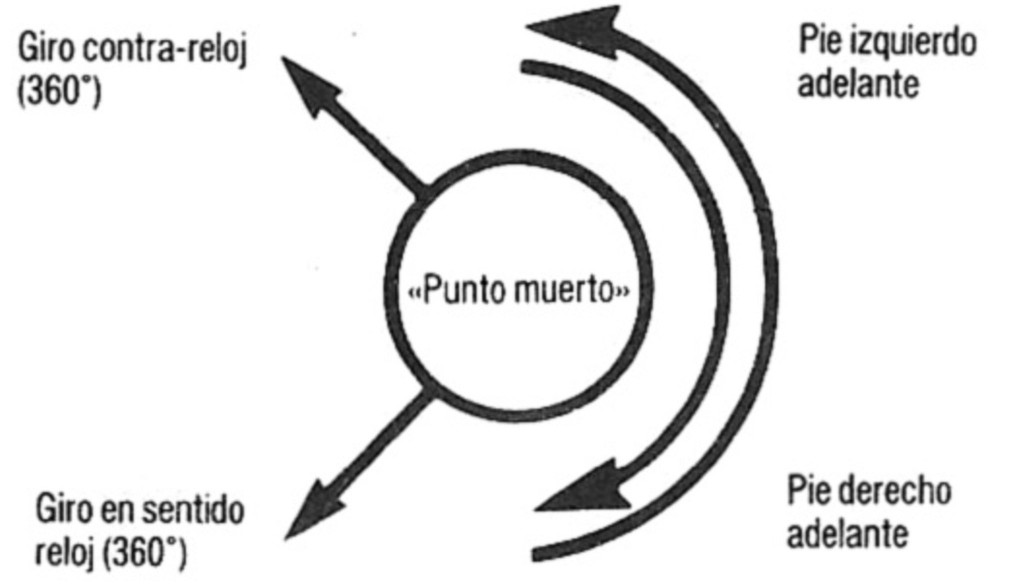
PATINAJE

Aquí hay que patinar por el paseo marítimo sin caerse.

Tendrás que evitar las grietas, la hierba, los charcos, zapatos tirados, etc. Tendrás que agacharte para evitar balones que vuelan por los aires. Incluso tendrás que saltar sobre trozos que faltan en la acera.

Debes evitar todos los obstáculos y completar el recorrido en el menor tiempo posible, haciendo el mayor número de acrobacias por el camino.

— Pulsa el botón de disparo para empezar la prueba.
— Para empezar a rodar, tira del Joystick hacia arriba, y luego hacia abajo. Sigue moviendo el Joystick entre las dos posiciones para aumentar la velocidad.
— Mueve el Joystick según el dibujo para hacer otros movimientos.



— Para agacharse, pulsa y mantén pulsado Disparo.
— Para saltar, suelta el botón de Disparo.
— Intenta evitar los obstáculos. Se te permiten tres caídas, a la tercera, quedas descalificado.

Estrategia: Obtendrás puntos por cada objeto evitado o saltado. Ten en cuenta que la velocidad es menos importante que mantenerse en pie. Recuerda que consigues más puntos si saltas girando sobre un obstáculo. No te caigas más de dos veces.

Puntuación: Recibes doble puntuación por saltar sobre los obstáculos, en vez de evitarlos. La mejor puntuación se consigue haciendo un giro de 360 grados mientras se salta sobre un obstáculo.
Evitar obstáculos: 10-30 puntos.
Saltar sobre obstáculos: 20-60 puntos.
Salto giratorio sobre obstáculos: 40-120 puntos.

CARRERA MBX

La carrera consiste en cubrir el recorrido en el menor tiempo posible sobre una bici ligera.

— Mueve el Joystick a la derecha para comenzar la prueba.
— Mueve el Joystick hacia arriba para ir a la izquierda.
— Mueve el Joystick hacia abajo para ir a la derecha.
— Mueve el Joystick repetidamente a la derecha para acelerar.
— Pulsa el botón de disparo para saltar.
— Mueve el Joystick a la izquierda para hacer acrobacias.
— Para comenzar un salto, mueve el Joystick a la izquierda según llegas a una colina o una rampa.
— Estando en el aire, usa el Joystick para hacer acrobacias:

- Mueve el Joystick hacia arriba, para hacer un «Tabletop». Mantén pulsado el Joystick el mayor tiempo posible, luego suéltalo para que baje la bici.
- Mueve el Joystick hacia abajo para hacer un giro de 360°.
- Muévelo a la izquierda para hacer un salto de espaldas.
- Muévelo a la derecha para hacer un salto hacia adelante.

— El «timing» es crítico para hacer bien las volteretas, etc. Si no estás en posición «centrada» en el momento de aterrizar, puedes estrellarte.
— Se te permite una caída «grave», o tres «leves» antes de quedar eliminado. Si haces una voltereta y te caes de cabeza, es una caída grave.
— Al final del recorrido, pulsa el botón de disparo para parar. Obtienes más puntos si te paras en la zona de llegada.

Puntuación: Intenta completar el recorrido dentro de los 2 minutos. Menos tiempo = más puntos.

Acrobacia	Mínimo	Máximo
«Wheelie»	100	200
Salto	200	400
«Table Top»	500	1.000
Giro 360°	1.000	2.000
Voltereta atrás	1.500	3.000
Voltereta adelante	3.000	5.000

Estrategia: Al finalizar el recorrido, obtendrás 60 puntos por cada segundo que te sobre. No obstante, la mejor puntuación se la llevarán aquellos que hagan las virguerías más espectaculares. Si logras hacer la voltereta hacia adelante, probablemente nadie te quitará el primer puesto!

DISCO VOLANTE

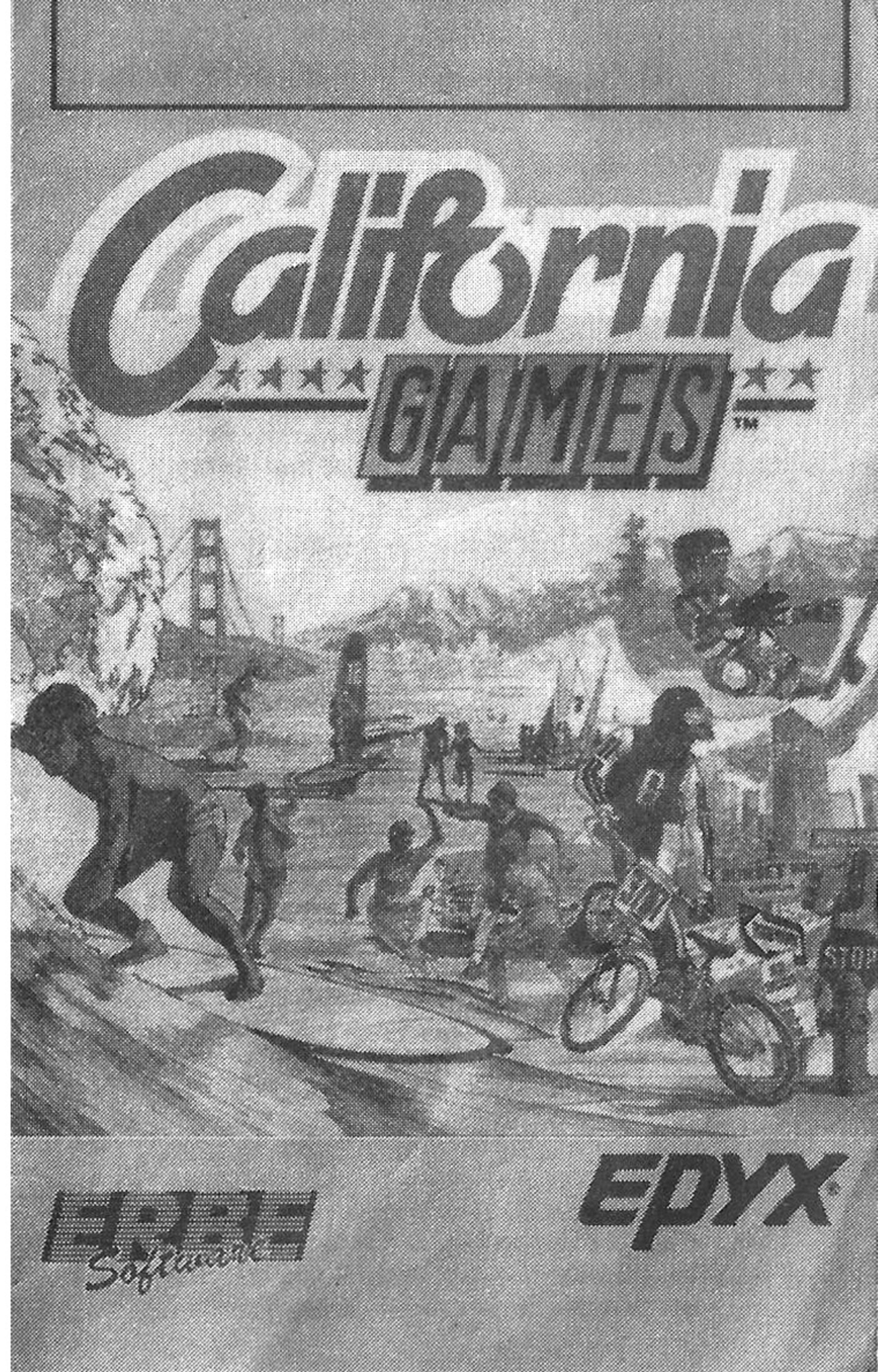
El objetivo es fácil: tirar el disco con precisión para que llegue al otro extremo donde deberá cogerlo el otro jugador.

— Pulsa el botón de disparo para iniciar la prueba.
— Tienes tres posibilidades para tirar y coger el disco.
— Intenta tirar el disco con fuerza suficiente para que llegue al jugador que recibe en el otro extremo.
— Usa la barra en la parte inferior de la pantalla para tirar. Hay tres colores: rojo, amarillo y verde. Usa el verde para obtener la mayor potencia.
— Golpea el Joystick hacia la izquierda para que tu brazo comience su giro. Cuando la aguja llegue a la parte verde de la barra, vuelve a golpear el Joystick a la izquierda para soltar el disco.
— La información en la parte superior de la pantalla te permitirá mover el recibidor para coger el disco una vez que lo hayas tirado.
— Según recorre el disco el campo, mueve el Joystick hacia la derecha o la izquierda, según donde calcules que aterrizará.
— Para coger el disco debes llegar hasta él con las manos. Ten en cuenta que tus manos sólo están en posición de coger el disco cuando estás corriendo o tirándote en plancha.
— Para intentar coger el disco según pasa por encima de tu cabeza, empuja el Joystick hacia arriba para alcanzarlo.
— Para tirarte en plancha a por él, tira del Joystick hacia abajo.

Puntuación: Obtienes puntos tanto en el tiro como en la recogida. En el tiro, lo que cuenta es la altura y la dirección del tiro. Cuantos menos pasos debe recorrer el cogedor para interceptar, mayor será la puntuación.

La puntuación en la recogida es la siguiente:
150 puntos por cogerlo corriendo a derecha.
250 puntos por cogerlo corriendo a izquierda.
250 puntos por cogerlo tirándose a derecha.
250 puntos por cogerlo tirándose a izquierda.
350 puntos por cogerlo por encima de tu cabeza.

© 1987 EPYX Inc.



CALIFORNIA GAMES

CARGA

Spectrum cassette: LOAD "" ENTER.

Spectrum + 3: Enciende el ordenador, mete el disco, y pulsa ENTER.

Amstrad: CTRL + ENTER.

Commodore: Pulsa SHIFT y RUN/STOP en el ordenador, y luego PLAY en el reproductor. La cassette tiene tres pruebas en la Cara 1, y tres en la Cara 2. Los ficheros son secuenciales, por lo que si quieres cargar una prueba que esté antes del punto en la cinta en el que te encuentras, debes rebobinar hasta llegar antes del comienzo del juego que buscas, antes de intentar cargarlo. En el menú de opciones verás el orden de las pruebas. Será útil que pongas a cero tu contador del casstte, y apuntes donde comienza cada prueba. Una vez que hayas terminado el concurso número 3, da la vuelta a la cassette, rebobínala y pulsa PLAY. Para anular cualquier prueba en curso, o una sesión de práctica, pulsa RUN/STOP y RESTORE. El menú inicial se cargará automáticamente desde el cassette.

OBJETIVOS

CALIFORNIA GAMES es un test de habilidades para uno o más jugadores, hasta un máximo de ocho. El objeto es ganar trofeos en cada prueba, aparte del trofeo por la mejor labor general.

Seis son las pruebas: Half Pipe Skateboard, Foot Bag, Surfing, Skating, BMX Bike Racing, y Flying Disk. Puedes practicar o competir en una sola prueba, competir en todos, o incluso montarte una competición con las pruebas que tu quieras.

Cada jugador elige un sponsor para la competición. Serás juzgado sobre cada prueba, y llevarán la cuenta de tus totales. Los trofeos son entregados a los mejores.

Si consigues un nuevo récord en alguna prueba, tu nombre será grabado y mostrado en la Tabla de Honor. Intenta conseguir ser el Campeón California!

COMENZANDO

Cuando aparezca la pantalla inicial, pulsa el botón de disparo en tu Joystick para pasar a la pantalla de menus. Tendrás seis opciones en Commodore, y siete en Amstrad y Spectrum. Para seleccionar una, mueve el cursor con tu Joystick, y luego pulsa Disparo. También puedes usar la tecla correspondiente.

Opción 1: Competir en todas las pruebas

Compite en las seis pruebas. Tendrás que hacer lo siguiente:

— Escribir tu nombre, tras lo cual pulsas la tecla RETURN/ENTER.

— Eliges un sponsor (patrocinador) moviendo el cursor hasta el que quieras usar, y pulsando Disparo.

— Repetir la inserción del nombre y elección del sponsor para cada jugador (hasta 8 en Commodore, y hasta 4 en Spectrum y Amstrad). Una vez estén todos listos, pulsa RETURN/ENTER.

— Saldrá una pantalla de verificación. Selecciona YES con el cursor, y pulsa Disparo (o teclea A) si todo está OK. Si no, selecciona NO, y pulsa Disparo (o teclea B).

Opción 2: Competir en algunas pruebas

Similar a la Opción 1, pero puedes elegir las pruebas:

— Elige las pruebas: a) Commodore: mueve el Joystick y pulsa Disparo (o teclea el número de la prueba). b) Spectrum/Amstrad: mueve el cursor y pulsa Disparo.

— Las pruebas elegidas se verán en violeta (C64) o amarillo (Spectrum/Amstrad).

— Una vez elegidas las pruebas, mueve el cursor hasta DONE, y pulsa el botón de disparo.

En Spectrum/Amstrad, ahora será cuando tengas que poner los nombres y los sponsors.

Opción 3: Competir en una sola prueba

Parecido a Opciones 1 y 2, pero:

— Elige tu prueba: a) C-64: Tecleando el número adecuado o moviendo el Joystick y pulsando Disparo. b) Spectrum/Amstrad: Moviendo el cursor y pulsando Disparo. Entonces tendrás que poner tu nombre y elegir el sponsor.

Opción 4: Practicar una prueba

No hay puntuaciones.

C-64: Tecleando el número adecuado o moviendo el Joystick y pulsando Disparo.

Spectrum/Amstrad: Moviendo el cursor y pulsando Disparo. Entonces tendrás que poner tu nombre y elegir el sponsor.

Opción 5: Ver Tabla de Honor

Para volver al menu, pulsa Disparo.

Opción 6 (sólo C64): Ver pantalla inicial

Muestra la pantalla inicial. Pulsa Disparo para volver al menu inicial.

Opción 6 (Spectrum/Amstrad): Definir controles

Aparece un nuevo menu de opciones (seleccionable por ARRIBA o ABAJO o DISPARO).

Opción 1: Definir primer juego de teclas, en este orden: DISPARO, ARRIBA, ABAJO, DERECHA, IZQUIERDA.

Una vez terminado, volverás al menu principal.

Opción 2: Permite definir segundo juego de teclas, en el mismo orden. También se vuelve al menu principal.

Opción 3: Permite definir ambos juegos de teclas.

Opción 4: Permite usar las teclas preestablecidas en ambos juegos, a saber:

Juego 1: Arriba = Q; Abajo = A; Izquierda = O; Derecha = P; Disparo = Espaciador.

Juego 2: Control Sinclair.

Opción 5: Vuelta al menu principal.

Opción 7: Graba/Carga Puntuaciones

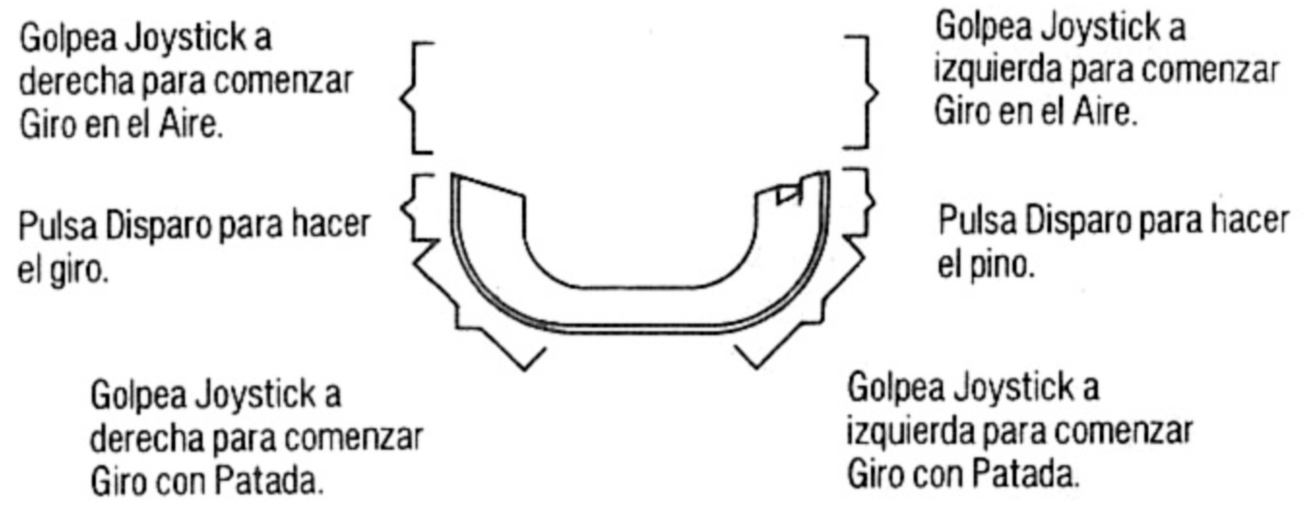
Nuevo menu:
7:1 Graba puntuaciones máximas.
7:2 Carga puntuaciones máximas.
7:3 Vuelta al Menú principal.

LAS PRUEBAS

HALF PIPE SKATEBOARDING

Difícil prueba, que combina la fuerza con la coordinación. Estarás encima de un patinete, dentro de una especie de tubería. Tienes un minuto y 15 segundos, o tres caídas, para poder conseguir velocidad y completar las maniobras con éxito. Cada maniobra tiene su puntuación, y la mayor puntuación es la ganadora.

Pulsa el botón de disparo para comenzar la prueba. Para conseguir mayor velocidad, mueve el Joystick hacia arriba cuando subes por la rampa, y hacia abajo cuando bajas. Para hacer una maniobra, mueve el Joystick según se indica en el dibujo. Ojo que hay que hacerlo en el momento exacto, porque si lo haces demasiado temprano, demasiado tarde, o lo haces durar demasiado, te caerás. Después de tres caídas, se acabó.



— Para empezar un giro con patada, mueve el Joystick como se indica en el dibujo. La máxima puntuación se consigue esperando hasta el último momento antes de comenzar el giro, y manteniendo la presión sobre el Joystick hasta justo antes de caerte.

— Para hacer un giro en el aire da un golpe al Joystick como se indica. Para que te salga esto bien, debes de estar ya en el aire más allá del borde de la rampa, antes de golpear el Joystick.

— Para hacer «el pino» mantén pulsado el botón de disparo según llegas a la parte superior de la rampa. El patinador hará el pino, y el patinete pasará por encima de su cabeza. Espera hasta que el patinete vuelva a la rampa antes de soltar el botón. La máxima puntuación se consigue pulsando el botón lo más tarde posible, y mantenerlo el máximo tiempo posible.

Puntuación

Cada maniobra terminada con éxito puntúa. El incremento de la puntuación depende de cuanto te arriesgas.

	Mínimo	Máximo
Giro con patada	100	300
El pino	400	700
Giro en el aire	400	999

Estrategia

Es importante tener la velocidad adecuada antes de intentar una maniobra. Puedes incrementar tu velocidad manteniendo el Joystick arriba o abajo en toda la ascensión o descenso de la rampa, pero recuerda que si te pasas, te caes. Necesitarás un montón de práctica para ser experto en esta prueba.

FOOT BAG

Esta es la prueba más tranquila, pero no creas que es fácil. Esto es un poco como hacer malabarismos con los pies. Tienes que mantener una bolsa en el aire durante 1 minuto y 15 segundos, sin usar las manos. Todo depende del «timing»: si das las patadas en el momento correcto, lograrás que la bolsa se mantenga en el aire. Puedes conseguir más puntos aún si haces acrobacias mientras tanto.

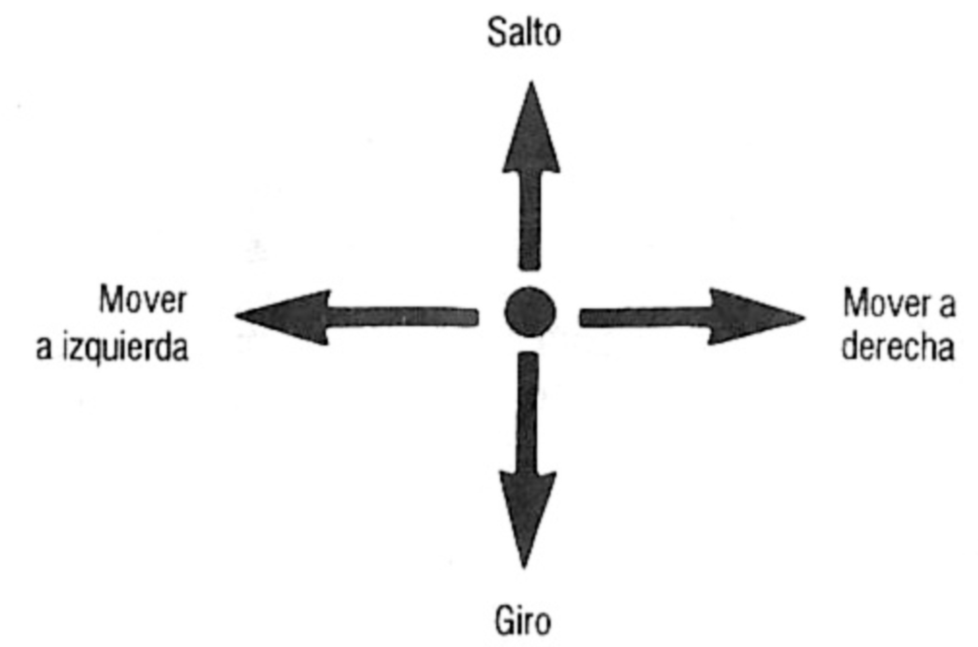
Tienes que dar a la bolsa con tus pies, tus rodillas, o tu cabeza, el mayor número de veces posible antes de que se te agote el tiempo.

— Pulsa el botón de disparo para dar la primera patada y comenzar la partida.

— Según se cae la bolsa hacia el suelo, pulsa de nuevo el botón de disparo para dar una nueva patada justo antes de que llegue la bolsa a tus pies.

— Si quieres dar un cabezazo, pulsa el botón de disparo antes de que llegue la bolsa al nivel de tu cabeza.

— Mueve el Joystick según se indica, para las demás posibilidades.



— Hay varios tipos posibles de patada, incluyendo las interiores, las exteriores, las patadas invertidas en salto, los rodillazos, y las patadas hacia atrás.

— Para hacer estos tipos distintos de patada, tendrás que desplazarte debajo de la bolsa mientras esté en el aire. Por ejemplo, vete a la derecha para que la bolsa caiga a tu izquierda (pero no demasiado lejos!). Pulsa disparo al llegar la bolsa, y darás una patada exterior.

— Otras patadas requerirán un poco de experimentación por tu parte.

Puntuación: Cada acrobacia o patada bien hecha obtiene puntos. Las virguerías más difíciles, como girar mientras cae la bolsa, dan aún más pun-